

# DIBATTITO LOVE&SEX

**Età:** 18-99

**Giocatori:** 4-8

**Durata:** 30 minuti

**Un gioco di:**

*Andrea Binasco, Matteo di Pascale*

**Contenuto:** 43 cartine

tesi-antitesi; 5 cartine struttura

del discorso; 12 palette voto; 4

gettoni segnaposto;

**Regolamento**

Dibattito Love&Sex è un gioco che sviluppa il pensiero critico e dialettico: i concorrenti devono sostenere un'idea e il suo opposto, che non per forza rispecchiano la loro opinione. In questo modo si dovranno valutare i problemi da varie prospettive. Sono disponibili 43 cartine-tesi (e quindi anche antitesi). Ci sono 5 cartine speciali, numerate dalla 1 alla 5, che aiutano i concorrenti a formulare il discorso.

## Preparazione

Si gioca in 4 (o in 4 squadre composte da almeno 2 giocatori). Si mescolano le cartine tesi e vengono poste al centro del tavolo a mazzetti con gli argomenti rivolti in basso. Ciascun giocatore prende un gettone segnaposto e un set di tre palette voto di colore diverso (escludendo il colore del proprio segnaposto).

## Svolgimento

Durante ogni turno di gioco un giocatore fa da Conduttore, un giocatore sostiene una Tesi, un giocatore sostiene l'Antitesi ed un giocatore fa da Moderatore. Il giocatore a sostenere la tesi è sempre quello alla destra del conduttore di turno, mentre quest'ultimo sceglie il ruolo da assegnare agli altri due. Il ruolo di conduttore passa di turno di volta in volta in senso antiorario. A inizio turno il Conduttore pesca una cartina-tesi e legge l'argomento della discussione ad alta voce. Quindi sceglie chi ricoprirà il ruolo dell'Antitesi e del

Moderatore.

A questo punto parte il dibattito tra Tesi e Antitesi con questo meccanismo: la Tesi sostiene il tema riportato sulla carta pescata, l'Antitesi sostiene il contrario; ciascun contendente ha la possibilità di esprimere il suo parere in due interventi da 30 secondi ognuno: inizia la Tesi, poi l'Antitesi ribatte; quindi, la Tesi interviene per la seconda volta e infine chiude la discussione l'Antitesi.

Il Moderatore è l'unico che può intervenire nel dibattito: egli può evidenziare illogicità, contraddizioni, errori allo scopo di aiutare Tesi e Antitesi nella loro esposizione, ma non può palesare le sue intenzioni voto né parteggiare per uno dei due contendenti.

Terminato il dibattito il Conduttore e il Moderatore votano quale secondo loro è stato il discorso più convincente, alzando la paletta voto corrispondente al colore del concorrente scelto in modo simultaneo (senza cioè palesare le intenzioni prima del voto).

Se il Conduttore e il Moderatore votano entrambi uno dei due contendenti, colui che ha ricevuto due voti guadagna 2 punti-vittoria, mentre l'altro non guadagna punti. In questo caso anche il Conduttore e il Moderatore guadagnano 1 punto-vittoria.

Se i voti del Conduttore e del Moderatore sono discordi, la Tesi e l'Antitesi guadagnano 1 punto-vittoria ciascuno mentre il Conduttore e il Moderatore restano fermi. I punteggi vengono segnati su un foglietto.

Il gioco prosegue allo stesso modo, con un altro turno di gioco. A ricoprire il ruolo del Conduttore sarà il giocatore successivo al primo in senso antiorario. Vince chi ha guadagnato più punti dopo che tutti avranno ricoperto il ruolo del Conduttore almeno due volte (o tre o più volte, a scelta dei concorrenti).

## **Versione a squadre**

Ad ogni turno gioca un componente di ciascuna squadra per volta. Il Conduttore di turno sceglie chi, tra i componenti della squadra alla sua destra, svolgerà il ruolo di Tesi e, fra le restanti squadre, chi sarà Antitesi e chi il Moderatore. La partita termina dopo che ciascun componente di ogni squadra abbia ricoperto il ruolo di Conduttore almeno una volta.